

INFORMATIČKI LIST UČENIKA OŠ "SV. MATEJ"

INTERNET

Internetski bonton - pravila ponašanja - Netiquette, Creative Commons, Cyberbullying...

DRUŠTVENE MREŽE

Vaše omiljene društvene mreže i sve što morate o njima znati

GAMER

Komentari naših profesionalaca o najnovijim igrama...

VIRUSI I

ANTIVIRUSI

Upoznajte prijetnju i osigurajte se

Poveznice na video&audio uratke šestaša

Python

Provale učenika

Mozgalice

Halubjan info 18

Informatički list učenika OŠ „Sv. Matej“
Viškovo, Vozišće 13

Za izdavača:

Ravnatelj Josip Crnić, prof.

Uredništvo:

Kristian Iskra, prof.

Sadržaj:

Mladi informatičari

S A D R Ź A J

| | |
|--------------------------------------|----|
| Izveščće s Infokup-a..... | 5 |
| Komunikacijske mreže..... | 6 |
| Autorska prava & copyright | 7 |
| Creatices commons | 8 |
| Nettiquette- Internetski bonton..... | 9 |
| Cyberbullying..... | 11 |
| Društvene mreže | 13 |
| Edmodo..... | 14 |
| Instagram..... | 14 |
| Twitter..... | 15 |
| Facebook..... | 16 |
| Viber..... | 17 |
| Skype..... | 18 |
| Virusi i antivirusi..... | 19 |
| Python..... | 22 |
| Call of Duty: Black Ops 3 | 24 |
| GTA 5 | 25 |
| FIFA 16 | 26 |
| Agar .io | 27 |
| Znanje & Zabava | 28 |
| Video & audio poveznice | 36 |
| Provale učenika | 37 |

Kratka riječ urednika...

Halubjan info u 18 izdanju!!!

Kao i svake godine izašao je novi omiljeni školski časopis svih mladih informatičara ☺

Kako su isti ove godine raspoređeni?

Sedmi (a,b,c,d,e) i osmi (a,b,c,d) razredi su pod „domenom“ učiteljice Milane Jakšić

dok

peti (a,b,c,d) i šesti (a,b,c,d,e) razredi su pod „domenom“ autora ovog članka.

Ovogodišnji časopis nastao je prikupljanjem radova cijele školske godine i ove godine okrenut je više na Internet i neke pojave i okolnosti koje on donosi.

Što se tiče informatike u globalu, ponosna smo škola koja ima 24 aktivna računala u učionici informatike (premda su neka već zaslužila mirovinu) i u svakoj učionici gdje se odvija predmetna nastava po jedan laptop na koji se naši učitelji mogu spajati na e-

dnevnik jer od ove godine su svi viši razredi spojeni na isti.

Da ne bismo zaboravili na četvrte razrede... oni su ove godine po prvi put krenuli u uvodne sate informatike i željno iščekuju početak „prave“ na jesen.

Zahvaljujem se ovim putem ne samo našem ravnatelju, zbog nastavljanja tradicije časopisa, nego i učiteljici Milani Jakšić prof. i asistentici - učiteljici Tanji Turudić prof. na usmjerivanju učenika sedmih i osmih razreda prilikom izrade (genijalnih) radova za ovaj časopis.



Na kraju, kao šlag, velika zahvala i svim učenicima koji su se potrudili i izradili radove za ovaj broj Halubjana info – bez vas ovoga ne bi niti bilo. Shodno je reći da toliko je mnogo ove godine bilo radova da teško je bilo probrati uopće sve za sastaviti ovaj broj.

Želim svima ugodno čitanje ;-)

Vaš,

Kristian Iskra, prof.

IZVJEŠĆE S INFOKUP-a 2016.

Školsko natjecanje iz informatike je održano 19.1.2016. Sudjelovali su: **Mateo Bencek iz 8.a, Dino Matulja, Antonio Šipić, Filip Škopić, Sven Murica i Karlo Katalinić iz 8.b** u kategoriji Osnove informatike.



Županijsko natjecanje je održano 12.2.2016. u OŠ „Dr. Andrija Mohorovičić“ u Matuljima. Našu školu su predstavljali: **Sven Murica, Filip Škopić, Antonio Šipić i Mateo Bencek**. Učenici su ostvarili solidne rezultate u našoj županiji i treba im čestitati. Redom su ostvarili 4., 9., 11. odnosno 14. mjesto.

Milana Jakšić, prof.

Računalo

Raznih boja, vrsta i veličina

Tih računala ima.

Različit sadržaj na njima možeš naći,

Koji će ti pomoći u domaćoj zadaći.

Računalo i osjeća je ima,

Ne voli da je pun virusima.

Radostan je kada se njime igraš,

Pravi se pametan čim ga aktiviraš.

Na kraju dana kao i ja,

Na spavanje ide.

„Shout down“ tipka je ta,

Koja ga u san šalje.

Ovoj pjesmici sada je kraj,

Računalo baš je fora znaj.

Tiziana Vratović, Laura Pavičić i Maria Srok, 7.a



KOMUNIKACIJSKE MREŽE

Uporabu informacija i komuniciranje u najširem smislu omogućuje informacijska i komunikacijska tehnologija.

Zadaća komunikacijske mreže je ostvarivanje i pružanje informacijske i/ili komunikacijske usluge uporabom jednog ili više oblika informacija, odnosno s jednim ili više medija: govor, zvuk, slika, video, tekst ili podatak.

Osnovne mjerne jedinice kojima se određuju informacije i komunikacija su: "bit" za količinu informacije i "bit/s" za brzinu prijenosa informacije, kapacitet i propusnost sustava.

U komunikacijskom segmentu prevladavaju telekomunikacije odnosno telekomunikacijske mreže koje se mogu razvrstati po različitim kriterijima, a to su najčešće prema:

- **namjeni mreže**
- **pokretljivost korisnika i**
- **vrsti informacije kojom se komunicira.**

Prema namjeni mreže mogu biti javne ili privatne. Pod javnim mrežama se podrazumijevaju one mreže koje su dostupne svim korisnicima pod odgovarajućim ugovornim uvjetima korištenja koji se sklapaju između korisnika i mrežnih operatera.

Pretplatniku je omogućeno komuniciranje s pretplatnicima iste i korisnicima ili pretplatnicima drugih mreža te drugim davateljima usluga u zemlji i inozemstvu, bez vremenskih i prostornih ograničenja.

Podjela s obzirom na pokretljivost korisnika javne mreže mogu biti fiksne ili nepokretne:

- **Fiksna mreža** izvedena kao telefonska mreža - u fiksnoj mreži korisnik ostvaruje komunikaciju preko fiksne pristupne točke, najčešće putem komunikacijskog voda, čime je ograničeno njegovo kretanje. Osnovna usluga telefonske mreže je govorna komunikacija, a uz



to je omogućen prijenos podataka modemom u govornom kanalu čija je najvažnija primjena pristup Internetu

- **Pokretna mreža** druge (2G), treće (3G) i četvrte (4G) generacije izvedene kao globalni sustav pokretnih komunikacija i predstavlja sustav bežične, pokretne (mobilne) telefonije u kojem korisnici za trajanja komunikacije mogu biti u pokretu, tj. mijenjati svoj položaj u velikom rasponu brzina, od hodanja do vožnje zrakoplovom. Osim toga, komunikacija može povremeno biti i stacionarna. Rad mobitela vezan je uz javnu pokretnu telekomunikacijsku mrežu u okviru standarda Globalnoga sustava za pokretnu komunikaciju (GSM, engl. Global System for Mobile Communication). Pokretnoj mreži korisnik pristupa bežično, što omogućuje komunikaciju u pokretu na području pokrivenom odgovarajućim radijskim signalom.

- **Internet** - je javno dostupna globalna paketna podatkovna mreža koja zajedno povezuje računala i računalne mreže koje koriste iste tehničke standarde kako bi se ostvarila međusobna komunikacija.

Prema vrste informacije, klasična je podjela na mreže za govornu komunikaciju te mreže za podatkovnu komunikaciju, tj. s obzirom na prevladavajući medij – govor ili podatak. Telefonska mreža primjer je mreže za govornu komunikaciju, ali ona omogućuje i komunikaciju podacima, posebno važnu za pristup Internetu.

Antonio Golubović 6.c

AUTORSKA PRAVA & COPYRIGHT

Autorsko pravo je pravo koje imaju autori književnih, znanstvenih i umjetničkih djela. Autorsko pravo im daje isključivo pravo korištenja svoga djela i odobravanje drugima da koriste njihovo djelo. Autorsko pravo također uključuje i sustav zaštite tih prava. U objektivnom smislu, ono je sustav pravnih pravila i načela koje reguliraju prava koje zakon dodjeljuje autoru djela. Autoru pripada autorsku pravo na njegovu djelu samim činom stvorenja, te se ne mora provoditi nikakav administrativni ili registracijski postupak. Njime se ne štiti ideja nego djelo koje je izražaj ljudskog uma, bez obzira na kvalitetu izražaja ili vrstu.



Autorskom pravu srodna prava se odnose na prava i sustav pravne zaštite umjetničkog izražaja, te zaštite organizacijskih, poslovnih i financijskih ulaganja u izvođenje, proizvodnju, distribuciju i radiodifuziju autorskih djela. Obuhvaćaju :

- prava filmskih producenata (proizvođača videa
- prava organizacija za radiodifuziju na njihovim emitiranjima ;
- prava umjetnika izvođača na njihovim izvedbama ;
- prava nakladnika na njihovim izdanjima ;
- prava proizvođača fonograma na njihovim fonogramima ;
- prava proizvođača baza podataka na njihovim bazama podataka.

Srodna prava ubrzano su se razvila u zadnjih pedeset godina. Razvila su se uz autorsko pravo i najčešće su vezana uz omogućavanje priopćavanja autorskog djela javnosti.

Autorska prava i srodna prava su ljudima ključni za stvaralaštvo jer im pružaju poticaj, motivaciju u obliku priznanja, nagrada i novčanih naknada. S druge strane im također pružaju određenu sigurnost jer se njihova djela mogu predstaviti bez straha od neovlaštenog širenja i piratstva. Ako do toga dođe, autorima je osigurana određena autorsko-pravna zaštita.

Temeljna razlika između copyright-a i autorskog prava je ta što je prvo utemeljeno na ideji osobnog prava autora, kod kojega postoji veza između autora i njegovog djela, a copyright se ograničava na djelo kao takvo.

Svaka država donosi vlastite unutarnje propise o autorskim pravima i srodnim pravima. Neke najznačajnije međunarodne konvencije i ugovori su:

- Bernska konvencija
- Univerzalna konvencija - Ženeva
- Univerzalna konvencija – Pariz
- Konvencija o osnivanju Svjetske organizacije za intelektualno vlasništvo (WIPO)
- Rimska konvencija
- Satelitska konvencija
- Fonogramska konvencija
- Sporazum Svjetske trgovinske organizacije (TRIPS)
- Ugovor o autorskom pravu Svjetske organizacije za intelektualno vlasništvo (WIPO)
- Ugovor o izvedbama i fonogramima Svjetske organizacije za intelektualno vlasništvo (WIPO)

U Hrvatskoj je područje autorskih i srodnih prava regulirano Zakonom o autorskom pravu i srodnim pravima.

Autorsko djelo je originalna tvorevina iz umjetničkog, književnog i znanstvenog područja koja ima individualni karakter bez obzira na vrstu, način, i oblik izražavanja, vrijednost ili namjenu. Bitne karakteristike da bi se neko djelo smatralo autorskim su originalnost i književno, znanstveno ili umjetničko područje djela.

Damjan Antunović 6.b



Creative commons je američka neprofitna organizacija osnovana 2001. Osnovao ju je američki akademici Lawrence Lessing, James Boyle i Hal Abelson. Sjedište je u Kaliforniji (SAD), Mountain View.

Creative Commons licence nastale su kako bi se autorska djela na internetu mogla lako razmjenjivati, prenositi s jedne stranice na drugu ili remiksirati a da se pritom štite njegova prava. Creative Commons licence pružaju svakome od pojedinaca do velikih poduzeća, jednostavan način na koji može drugima dati dozvolu da mogu koristiti njegovo djelo.

To su:

1. Attribution 3.0 Croatia (CC BY) - u datoteke koje se smiju dijeliti i remiksirati, ali se moraju priznati i označiti autorska djela.



2. Attribution-Noncommercial 3.0 Croatia (CC BY-NC) - datoteke su koje se mogu dijeliti i remiksirati, ali se moraju priznati i označiti autor djela. Nije dozvoljeno koristiti datoteku u komercijalne svrhe.



3. Attribution – Noncommercial - No Derivative Works 3.0 Croatia (CC BY –NC-ND) - datoteke se smiju dijeliti, ali isto tako važno je imenovanje, ali datoteka se ne smije mijenjati niti koristiti u komercijalne svrhe.



4. Attribution - Noncommercial -Share Alike 3.0 Croatia (CC BY-NC-SA) - datoteka se može dijeliti i remiksirati, ali i imenovati autorska djela, pri čemu pritom nije dozvoljeno korištenje u svrhu reklame i njoj sličnih stvari, ali je također datoteku potrebno dijeliti u istim uvjetima.



5. Attribution- No Derivative Works 3.0 Croatia (CC BY-ND) - datoteka se smije dijeliti ali u neizmjenjenom obliku, ne može se remiksirati i potrebno je imenovanje autora.



6. Attribution - Share Alike 3.0 Croatia (dijeli pod istim uvjetima CC BY-SA) - datoteka se smije dijeliti i remiksirati, ali je potrebno dijeliti u istim uvjetima i imenovati autorska djela. Tu dozvolu koristi Wikipedija i loomen.carnet.hr.



Kao autori, prije odabira licence prvenstveno trebate odgovoriti na dva ključna pitanja:

- Da li želite da se vaš rad koristi u komercijalnu svrhu ili ne?
- Da li ćete dozvoliti da se vaš rad može mijenjati ili ne?

Svaka od dozvola pomaže autorima da zadrže svoja prava a drugima da umnožavaju i distribuiraju njihova djela ali ne u komercijalne svrhe. Svaka dozvola je važeća u cijelom svijetu i vrijedi dokle god traje autorsko pravo.

Marin Škopić 6.b

Netiquette- Internetski Bonton

U svakidašnjem životu razlikujemo različita pravila uljudnog ponašanja koja ovise o vrsti događanja. Tako i na Internetu, zbog različitih osobina pojedinog načina komunikacije prihvaćena su različita pravila ponašanja.

Bonton (fran. dobar ton) je knjiga ili kodeks ponašanja (skup normi) kojeg bi se trebao pridržavati svaki pripadnik društva. Uče nas kako se treba ponašati, izražavati, komunicirati, itd. u nekoj situaciji.

Osobe koje ne poznaju bonton, ili ga se ne pridržavaju, nisu prihvaćene u svim društvima te se smatraju nepristojnima.

Internetski Bonton

Prihvaćeni skup smjernica i pravila ponašanja na Internetu naziva se netiquette ili internetski bonton.

Internet je mreža računala ali je i velika neformalna zajednica s vlastitim kodeksom ponašanja. Treba biti svjestan da ne postoji jedinstvena kontrola sadržaja na Internetu, jednako tako ne postoji nadležna služba koja bi propisala jedinstvena pravila ponašanja na Internetu.

Tijekom vremena korisnici Interneta su predlagali i sastavili smjernice i pravila ponašanja koja se primjenjuju u komunikaciji i razmjeni podataka na Internetu.

Pravila ponašanja na Internetu slična su onima u svakodnevnom životu pa su i na Internetu razni oblici agresivnog i uvredljivog ponašanja te povrede privatnosti neprihvatljivi.

Pravila ponašanja na Internetu mogu se podijeliti u dvije grupe:

1. Pravila ponašanja u privatnoj komunikaciji

- komunikacija dvaju korisnika
- odnosi se prije svega na e-mail

2. Pravila ponašanja u komunikaciji unutar grupe ljudi

- komunikacije više korisnika
- odnose se na komunikacijske usluge npr. društvene mreže, forumi, blogovi, mrežne stranice i sl.

Međutim, postoje i pravila specifična samo za Internet:

-poruke pisane isključivo velikim slovima smatraju se vikanjem

-emoticon - izraz u komunikaciji elektroničkim putem koji izražava raspoloženje i pomaže da poruka bude ispravno protumačena: :-) označava smijeh ili vedro raspoloženje, a :-(označava žalosno raspoloženje. Postoje i druge kombinacije.

-važno je uvijek imati na umu da su s druge strane računala stvarni ljudi prema kojima se treba pristojno ponašati.

-krađa identiteta je veliki problem, zato je važno ne otkrivati osobne podatke npr. prezime, adresu i školu.

-razne mrežne stranice, portali, forumi, društvene mreže i sl imaju drugačija pravila koja se moraju poštovati

Marko Vujić 6.e

Na Internetu nemojte raditi ono što ne biste radili u stvarnom životu.

Na Internetu postoje pravila ponašanja kao i u javnim ustanovama (Škola, Muzej, Kazalište...), na ulici itd...

Pravila ponašanja na Internetu su sljedeća:

1. Nije pristojno slati lance sreće kao ni sve ostale spam mail-ove
2. Na Internetu se moraju poštovati autorska prava, nepoštivanje je zakonom zabranjeno
3. Nije pristojno pisati sve velikim slovima jer ISPADA KAO DA VIČETE NA NEKOGA ☺
4. Zbog mogućih virusa u porukama i mail-ova nije pametno otvarati poruke od nepoznatog pošiljatelja
5. Mail nije potpuno tajan. Moguće ga je hakirati. Pa tako nije pametno slati osobne podatke mail-om.
6. Zabranjeno je također neovlašteno pristupati na račun koji nije tvoj. Onemogućavanje drugim osobama pristup na Internet.
7. Nije dopušteno stavljati tuđe podatke na Internet bez vlasnikove dozvole (čiji su podaci)
8. Smajlići se koriste ako zatrebaju da bude poruka dobro protumačena
9. Slanje oglasa u svrhu zarade nije dopušteno
10. Znajte komu šaljete email, imajte na umu da je ta osoba živo biće čija je kultura, jezik i smisao za humor drugačiji od vašeg.
11. Krivo predstavljanje (predstavljanje pod tuđim imenom) nije dopušteno
12. Nije dopušteno krivotvorenje zaglavlja poruke
13. Nije pristojno prepisati neku pjesmu s Interneta i ne napisati njenog autora
14. Imajte na umu da mnogi ljudi plaćaju Internet po minuti i što je vaša poruka duža to oni više plate
15. Također imajte na umu da neki ljudi Internet plaćaju po megabajtima (mb) i što je vaša poruka veća to oni više plaćaju
16. Nije pristojno bilo kakvo kršenje pravila na Internetu

Nemojte kršiti prava na Internetu.

Ako se ne držite pravila možete imati posljedice.

Anamarija Vlah 6.a





Za kraj možemo reći Internet je dobra stvar jer možemo dobiti razne korisne informacije vezane za gradivo u školi i slične stvari samo se treba ponašati lijepo, kulturno, prijateljski jer svakom u životu zatreba neka vrsta pomoći a to nećemo dobiti ako smo zločesti. Internet služi da nam olakša život tražeći korisne

informacije, a ne da nam zagorča život. Budite svoji i ne dajte se nagovoriti na svašta razmislite.

DOBRO SE DOBRIM VRAĆA! (dio rada i slika na istu temu)

Dorotea Maltašić 6.c

CYBERBULLYING

(virtualno zlostavljanje)

Definicija virtualnog zlostavljanja je kad se Internet, mobitel ili neki drugi uređaji koriste za postavljanje tekstova ili slika namijenjeni da vrijeđaju tj. izruguju drugu osobu.

Može uključivati prijetnje, seksualne primjedbe, pogrдне nazive, napadanje žrtve s ismijavanjem i izrugivanjem, pisati lažne tvrdnje kako bi se ponizilo žrtvu.

Seksualni zlostavljači često su odrasli, a za ostale postupke virtualnog zlostavljanja najčešće su krivi maloljetnici.



Pod utjecajem virtualnog zlostavljanja dijete ili tinejđer je izloženo napadu drugog djeteta ili tinejđera, te se osjeća potišteno i tužno.

Postoje dvije vrste nasilja preko Interneta:

IZRAVAN NAPAD - kad dijete šalje uznemirujuće fotografije, ukrade lozinku, objavljuje neistine o žrtvi...

NAPAD PREKO POSREDNIKA- nasilje se događa kada počinitelj napada žrtvu preko treće osobe, koja toga najčešće nije svjesna.

Počinitelj može staviti oglas i žrtvin broj mobitela. Oglas je seksualnog ili provokativnog sadržaja o žrtvi.

Virtualno zlostavljanje je sve veći problem jer se zbog takvog nasilja dijete osjeća tužno i potišteno te to mora trpjeti u tišini. Posljedice mogu biti tuga, depresija, bijes...

Kako to spriječiti?

Nikome ne dajte svoju lozinku

Prekinite komunikaciju s onima koji vas vrijeđaju na Internetu

Nikad ne objavljujte svoje osobne podatke

Nikad ne šalžite poruke kada ste ljuti

Na Internetu budite pristojni kao uživo

UNICEF je u hrvatskoj organizirao kompaniju "prekini lanac" za sprječavanje zlostavljanja putem Interneta i mobitela.



Primjer:

Ana ima prijateljicu Teu s kojom se posvađala. Tea je objavila da je Ana pretukla malu djevojčicu, ona to nije napravila. Anu su u školi ismijavali i počeli je izbjegavati. Ana je bila tužna i potištena.

Ivana Gubo 6.a



Mala napomena urednika:

U slučaju da doživite ili doživljavate napisano, odmah obavijestite roditelje ili razrednicu(ka)

Društvene mreže

(prošlo, sadašnje, buduće vrijeme)

1.Prošlost

Prve društvene mreže pojavile su se u 20st., tamo negdje oko 90-ih.

Prva društvena mreža bila je čavrljanje u nekoj prostoriji (chat room), s više osoba koje su bile spojene na tu mrežu. Neke osobe mogu se spojiti samo preko registracije, dok drugi mogu se spojiti nadimkom.



Društvena mreža zapravo je vrsta internetskog servisa, najčešće se javlja u obliku prozora ili web-stranica.

Obično postoji lista sa strane, gdje korisnik može vidjeti sve druge aktivne korisnike u tom trenutku. U podnožju ekrana (ha-ha odnosno na dnu ekrana), nalazi se mjesto gdje korisnik može pisati poruke. Ipak oduvijek najveći značaj donosio je e-mail, koji je se i danas najviše koristi u životu i najviše pridonosi. To je bila i još uvijek je najiskorištenija web-usluga na društvenim mrežama.

2.Sadašnjost

Danas se sve u svijetu unaprijedilo pa tako i društvene mreže, imamo puno društvenih mreža kao npr: Facebook, Edmodo, Viber, Twitter..itd.

Postoji dobra strana tih društvenih mreža npr: upoznavanje novih ljudi, slanje nekih poruka koje ne možete toj osobi izjaviti u stvarnom svijetu ili u bolje rečeno u javnosti... Ali tako i postoji negativna strana u društvenim mrežama npr: puno osoba stavlja svoje , osobne podatke na javne stranice što nije dobro jer to netko može zloupotrijebiti... društvene mreže

imaju i mane i vrline da tako to kažemo... Danas neke društvene mreže rastu i unaprijeđuju se, dok druge društvene mreže padaju i nisu toliko popularne... Mi koristimo društvene mreže i aplikacije jer želimo biti dio zajednice koje nas okružuju, najčešće ih se koristi u poslovne svrhe ali ne mora značiti.

3.Budućnost

Premda mi ne možemo znati točno kakva će biti budućnost društvenih mreža ali možemo pretpostaviti da će biti puno unaprijeđene tehnologije pa tako i društvene mreže... Inače Facebook i Twitter su još uvijek najpopularnije stranice na kojima su tisuće i milijuni korisnika, pretpostavlja se da će i dalje biti te stranice najpopularnije, ali postoji mogućnost da i ostale društvene mreže postanu bolje i popularnije. Sve nam to pokazuje kakav je Facebook, odnosno trendovi se mijenjaju, stoga je nerealno da očekujemo od Facebooka da će uvijek biti broj jedan u svijetu društvenih mrežama. Naša koncentracije i pažnje sve je manje jer smo svi konstantno izloženi informacijama koje su nam servirane na tanjuru da to tako kažemo, slično je i s društvenim mrežama, jer pratimo od svega pomalo...

Za budućnost nemamo što puno pričati jer ne znamo što će se dogoditi danas, sutra ali možemo pretpostavljati.

Lijep pozdrav!.....

Nika Marčelja 6.a



Osnovan je u Chicagu, država Illinois. **Edmodo** je društvena mreža nastala sa ciljem povezivanja i suradnje učenika i učitelja, a postoji od 2008. godine. Od tada do danas dogodile su se brojne promjene u funkcioniranju ovog servisa. U početku to je bila platforma za mikroblogging, da bi sada to bila cjelovita društvena mreža s brojnim aplikacijama korisnim za učenike i učitelje. Ima preko milijun članova iz cijelog svijeta.

Učitelj stvara grupe ili razrede u koje se isključivo učlanjuju njegovi učenici nakon što im daje kôd grupe. Komunikacija je zatvorena za ostale članove Edmoda ili za one izvan servisa. Koristeći Edmodo, nastavnici mogu pozvati učenika u privatnim grupama koje se mogu koristiti za online razredne rasprave. Učitelj može poslati poruku svim članovima grupe ili svim svojim grupama, te izravno određenom ili određenim učenicima. Učenik ne može poslati izravnu poruku drugom članu svoje grupe, već samo svojoj grupi, na taj način učitelj može pratiti svu komunikaciju unutar grupe.

Osim slanja poruka, mogu se slati i dijeliti poveznice, sve vrste multimedijalnih datoteka a odmah ih se može pregledati, zatim postoji kalendar za informiranje učenika o predstojećim događanjima i zadacima, alat za zadavanje zadataka i ocjenjivanje, prostor za pohranu datoteka, alat za anketiranje, te mogućnost pristupa putem mobitela. Učitelji imaju mogućnost povezivanja s drugim kolegama unutar

sustava, a od nedavno daje se mogućnost pristupa i roditeljima.



Marko Vujić 6.e

Instagram

Instagram je popularna besplatna aplikacija za obradu i dijeljenje fotografija putem mobilnih telefona na društvenim mrežama uključujući Facebook, Twitter, Foursquare, Tumblr, Flickr i Posterous.

Ovu su aplikaciju izumili Kevin Systrom i Mike Krieger u San Francisku.

Dana 12.travnja 2012. Facebook je kupio Instagram za milijardu američkih dolara.

Hibrid je društvenog umrežavanja i fotografske usluge. Pokrenut je na iOS uređajima još u listopadu 2010. godine.

Trenutačno ga rabi oko 400 milijuna korisnika.

Program može primijeniti različite filtre na snimljenim fotografijama pomoću kamera

ugrađenih u pametne telefone. Dodatno se fotografije mogu dijeliti s prijateljima, registriranim na Instagramu.

Aplikacija omogućuje jednostavno fotografiranje s raznim retro efektima.

U svibnju 2011. godine dodana je opcija koja omogućuje svakom vlasniku profila na Instagramu dodavanje informacija o sebi.

Još u studenom prošle godine Instagram je predstavio novitet, web sučelje korisničkih profila. Ako ste znali nadimak korisnika, preko web sučelja mogli ste pregledavati objavljene fotografije, a sada nam dolazi još jedan novitet.

Instagramu od sad možemo pristupiti putem web preglednika, jednako kao što to činimo na mobilnim uređajima.



Kako bi privukli još veći broj korisnika predstavnici Instagrama odlučili su svoj hipsterski foto servis u potpunosti preseliti u web sučelje. Svi registrirani korisnici od sada preko bilo kojeg web preglednika nakon prijave u servis vide prikaz osoba koje prate, jednako kao što je to slučaj i na mobilnim uređajima.

Jednako tako, svaku objavljenu fotografiju moguće je 'lajkati' ili komentirati.

Na Instagramu postoje primjeri zlostavljanja također poput Facebooka, zato uvijek moramo biti oprezni kada smo na društvenim mrežama.

Dorian Mulac 6.c



Twitter je internetska društvena mreža. Od prvog mjeseca 2016.g. Twitter ima 332 miliona aktivnih korisnika.

Twitter je napravljen u trećem mjesecu 2006.g. a njega su stvorili: Jack Doresey, Ewan Wiliams, Biz Stone i Noah Glass. Ubrzo je dobio veliku svjetsku popularnost sa više nego 100 milijuna korisnika. Korisnici Twitter nazivaju internetskim SMS. Od petog mjeseca 2015.g. ima više od 500 miliona korisnika od toga aktivno ih je 332 miliona.

Twitter kompanija je doživjela veliki porast korisnika i razvoj. U 2007.g. u tri mjeseca je imao 400 000 twitova. Taj broj porastao je u 2008.g. kada je u tri mjeseca imao 100 milijuna twitova. 2010.g. Twitter je postigao veliki uspjeh tako da svaki dan bi bilo postavljeno 65 milijuna twitova. I u 2009.g. Twiter je po satu imao 140 milijuna twitova dnevno.

11.2.2016.g Twitterova vrijednost se uvećala na 50 miliona dolara.

Logo Twittera

Twitter možemo prepoznati po njegovoj ikoni plavoj ptici.

Prva sličica prikazuje stariju ikonu Twittera. Bjela ptica u plavom kvadratiću je sigurno poznata svima. Ona je najpoznatija ikona Twittera.



6.1.2011.g. korisnici Twittera su mogli postavljati slike, dijeliti sve ravno sa Twitter.com. Isto tako korisnici mogu pretraživati uz pomoću #.Npr.#Pizza.

Marta Krivičić 6.b.



Facebook je internetska društvena mreža koju je osnovao Mark Zuckerberg, bivši student Harvarda 2004 godine.

Mark Zuckerberg, rođen je u New Yorku 14.svibnja.1984 godine.

Sa cimerom Dustinom Moskovitzem 4. Veljače. 2003. u svojoj sobi na sveučilištu osmislio je društvenu stranicu koja je bila

namijenjena samo učenicima na Harvardu, a namjena joj je bila da se već međusobno stečeni prijatelji druže, dopisuju i razmjenjuju slike.

Kasnije su se priključile i ostale škole i sveučilišta.

Ne znajući kako će im Facebook jednoga dana donijeti slavu i bogatstvo lansirali su ga na Internet i u samo par dana stranica je brojila preko 50.000 ljudi.

Ime Facebook došlo je od dnevnika koji je Mark uređivao i uvrštavao slike u njega, a zvao se Facebook. Do danas Facebook ima više od 1.550.000.000 aktivnih korisnika iz svih zemalja svijeta.

Zuckeberg je došao na Forbesovu listu najbogatijih Amerikanaca smjestivši se na 321. mjesto i time je postao najmlađom osobom ikada koja je dospjela među prvih 400 na Forbesovoj listi.

Facebook omogućava prilično jednostavan društveni kontakt, grupiranje po interesima, dijeljenje fotografija i videa, komuniciranje s udaljenim ljudima, upoznavanje s novim ljudima, virtualno druženje, masovno komuniciranje i druge sitnice koje ljude vesele. Osim toga, ovaj web servis je potpuno besplatan za sve korisnike.

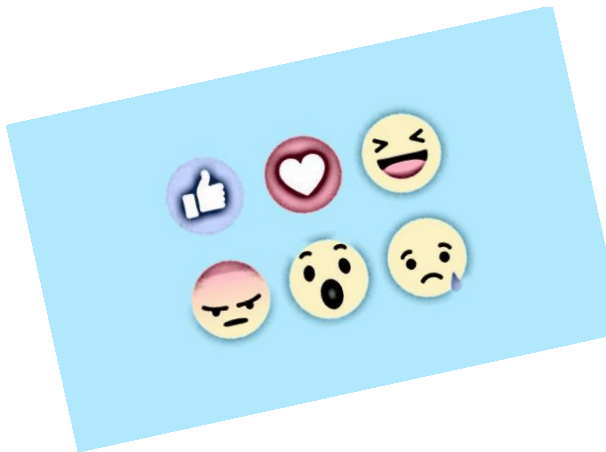


Facebook ima gomilu vlastitih aplikacija, ali otvorivši vrata programerima svih zemalja da i sami naprave vlastite, Facebook je postao prekrat raznim igrama, kvizovima i drugim (ne)zanimljivim dodacima, što neke veseli, ali mnoge i odbija.

Iako je Facebook promijenio način komuniciranja i dobivanja informacija, on utječe na naš život. Prekomjerna upotreba može dovesti do ovisnosti te ne možemo bez njega, stalno objavljujemo fotografije važnijih i nevažnijih životnih događaja.

Prosječni korisnik ima 100 prijatelja na Facebook profilu. 2.6 milijardi minuta provede se na Facebooku dnevno (u cijelom svijetu). Više od 13 milijuna korisnika ažurira svoj status bar jednom dnevno.

Više od 2.5 milijuna korisnika postaju fanovi stranica svakodnevno.



Postoje i opasnosti na Facebooku kao što su gubitak privatnosti, stavljanje lažnih profila te krađa identiteta.

Neki ljudi zlonamjerno upotrebljavaju tuđe slike i osobne podatke. Na Facebooku može doći do cyberbullyinga.

Cyberbullyng je nasilje među mladima na internetu. Na Facebooku ljudi nemaju osjećaj da razgovaraju sa ljudskim bićem pa može doći do neželjenih i neprimjerenih sadržaja i poruka.

Treba biti umjeren u svemu u životu pa tako i u korištenju društvenog softvera poput Facebooka.

Ne smijemo zaboraviti svoje stvarne prijatelje i ne smijemo se upuštati u nešto nestvarno jer to može biti lažno.

Leon Cunjak 6.b



Viber je aplikacija za pametne telefone koja je u vrlo kratkom vremenskom periodu postala raširena na našem tržištu. Svojim korisnicima omogućuje pozive i slanje sms/mms poruka bilo kome u bilo kojoj državi potpuno besplatno.

Jedini uvjet je da je vaš pametni telefon spojen na Internet i da osoba koju pozivate također ima instaliranu aplikaciju, te omogućen pristup internetu.

Registracija za Viber prilično je jednostavna. Preuzmete aplikaciju, upišete svoj telefonski broj nakon čega dobijete 4-znamenkasti kod. Nakon aktivacije ona sama u vašem imeniku pronalazi osobe koje također koriste ovu uslugu i ubuduće sami odabirete da li poziv upućujete normalno ili putem Vibera.

Za razliku od ostalih pružatelja usluga, kao što su Skype, Viber ne zahtijeva korisnički račun, te omogućuje izravan poziv svim mobilnim i fiksnim mrežama. Osim na

svom pametnom telefonu Viber možete imati i na računalu ili tabletu.

Prednosti Vibera su: besplatni pozivi (obični i video pozivi), sms/mms poruke, chat uz dodavanje smajlića, slanje fotografija, videozapisa te razmjenu lokacija. Osim toga nudi vam se grupno dopisivanje s čak do 100 prijatelja te mogućnost jednostavnog prijenosa poziva sa mobilnog telefona na računalo.

Viber je aplikacija koja je napravljena od strane tvrtke Viber Media sa sjedištem u Cipru te razvojnim centrima u Bjelorusiji i Izraelu.

Stella Malešević, 6.b



Skype je poznat po svom VoiP i INSTANT MESSENGES tj. program za brzo internetsko dopisivanje.

Preko njega je moguće komunicirati pisanim porukama, internetskim povezima i telefonskim pozivima. Također, moguće je pokretati i video pozive.

Moguća je i razmjena podataka (datoteka), slanje kontakata, slanje novaca na račun, mijenjanje izgleda prozora, mijenjanje slike za prikaz, mijenjanje zvukova i još mnogo toga. Neželjeni kontakti se mogu obrisati.

Skype je jedna od poznatih aplikacija koristi ju više od 280 milijuna korisnika. Može se instalirati na mobitelu, tabletu (androidu) i raznim laptopima i računalima.

Podržani operacijski sustavi su :

Windows, Linux, OS X (Mac), Windows Phone, Android, iOS(iPhone i iPad), BlackBerry, Xbox.

Možeš putem Skypa komunicirati s ljudima diljem svijeta.



Manuela Parapatić 6.c



VIRUSI I ANTIVIRUSI

VIRUSI su zlonamjerni računalni programi koji može zaraziti druge programe. Računalni virusi su sposobni da se razmnožavaju, uništavaju i sakriju.



Zaražuju druge programe tako da u njih unese kopiju samog sebe. Virusi se javljaju još od početka druge polovice prošlog stoljeća.

Virus se može raširiti računalnim programom ili mrežom koristeći se ovlastima korisnika koji su zaraženi. Svaki program koji je zaražen postaje virus pa zaraza raste.

Virusi se ne šire sami, nego ja za to uvijek potrebno pokretanje zaraženog programa. Virusi se danas prenose na razne načine, a to su: CD, USB, Skype, datoteke s Interneta, itd. Kada virus zarazi računalo simptomi mogu biti razni npr: usporava se rad računala, nekad ne može da otvori neke datoteke, a kada računalo napadne neki virus poput Trojanskog konja, računalo se može čak toliko zaraziti da ne dozvoljava pokretanje sustava. Ovako otprilike izgleda računalo zaraženo virusom.



VRSTE VIRUSA SU:

1. Parazitski virusi
 2. Svestrani virusi
 3. Virusi pratioci
 4. Makro virusi
 5. Link virusi
- Svestrani virusi su virusi koji su sposobni za krađu podataka ili napadanje boot sektora i izvršnih datoteka.
 - Parazitski virusi su virusi koji unose kod samog sebe u druge programe i tako ih zaraze.
 - Makro virusi su virusi koji mogu samog sebe kopirati ,brisati i mijenjati druge datoteke.
 - Polimorfni kod je kod koji otežava pronalaženja popisa virusa jer mijenja popis kod svake nove zaraze.



Prvi virusi su bili stvarno smiješni kao na primjer virus pod imenom Vienna B, koji se prepoznavao po padanju slova po ekranu, pa ide Pink Pong koji je šetao „lopticu" po ekranu kao i kamenko koji je ispisivao poruke "Vaš disk se skamenio" ,a ponekad "legaliziraj te marihuanu".

Inače, prvi virus smatra se da je napravio Elk Cloner koji se pojavio u srpnju 1982 .godine koji je napadao računala Appla II, a širio se tako da se "hvatao"za igrice tih

računala, a širio se uz pomoć diska sa računala na računala. Autor prvog virusa bio je srednjoškolac iz američkog grada Pitsburga, a igra je bila podešena da se igra 49 puta poslije čega se aktivira virus, koji bi na monitoru ispisivao stihove pjesme spomenutog srednjoškola.

Za zaštitu od virusa najbolje je ne otvarati e-mailove od nepoznatih pošiljatelja



ANTIVIRUSI su programi koji mogu očistiti zaražene datoteke ili ih izbrisati ako ih je nemoguće očistiti. Antivirusi pronalaze viruse na temelju baze podataka s popisom virusa, a plimorfni kod otežava pronalaženje jer mijenja popis virusa kod svake zaraze.

Ukoliko primijetite da Vaše računalo radi drugačije nego inače, da radi sporije, da Vam se pojavljuju razni prozorčići koji do sada nisu, budite skoro sigurni da je Vašem računalu potrebna adekvatna zaštita ukoliko želite da na vrijeme sačuvate Vaše fajlove. Konkretno su vam potrebni antivirusni programi koji će zaštititi Vaše računalo i da ga vrate u prvobitno stanje.

Antivirusni programi rade tako što skeniraju fajlove koje pokrenete u potrazi za kodom (programom unutar programa) i ako

nađu kod koji odaje prisustvo virusa oni zabrane pokretanje zaraženog programa. Fajlove koji su već zaraženi čiste tako što jednostavno unutar zaraženog fajla brišu kod za koji su sigurni da je virus.



Antivirusi imaju bazu kodova virusa koje su proizvođači.

Antivirusi jednostavno traže kodove koje imaju u svojoj bazi, tako da ako ste zaraženi nekim novim virusom, Antivirusi neće otkriti ništa ili će ga otkriti kao "mogući virus" koji naravno neće uspjeti očisti. Iz ovoga možete i sami da donesete zaključak da ni jedan Antivirus nije savršen i da vam u nekih 20% slučajeva Antivirusi neće pomoći.

ANTIVIRUSI KOJE BI TREBALO KORISTITI:

- Kaspersky Antivirus
- McAfee Antivirus
- Norton Antivirus
- PC-cillin Antivirus
- Sophos Antivirus
- Panda Antivirus
- NOD32 Antivirus

Što su cookies?



Kolačići su mali tekstualni fajlovi koji služe kao pamćenje, Vašem web browseru. Neke internetske stranice ih nemaju/ne prave a neki ih imaju.

U njih se mogu upisivati podatci Vašeg username-a i šifre(naravno kodirane) koji se koriste pri Vašem automatskom logiranju na njihovu stranicu, također i podatci o vremenu Vaše posljednje posjete i još puno stvari.

Što je firewall?



Firewall je program koji kontrolira pristup svim programa koji "izlaze" na internet i svih zahtjeva/informacija koji dolaze sa Interneta.

Zamislite ga kao neki tunel kroz koji moraju da prođu svi koji odlaze i svi koji dolaze a Vi imate mogućnost da nekome zabranite dolazak, a nekome odlazak.

Za zaštitu od virusa najbolje je ne otvarati e-mailove od nepoznatih pošiljatelja. Ne valja ulaziti na nepoznate web stranice jer one često znaju biti zaražene s nekom vrstom virusa.

Paulo Marincel 6.c



PYTHON



PYTHON je programski jezik opće namjene, interpretiran i visoke razine kojeg je stvorio Guido van Rossum 1990. godine, ime dobiva po televizijskoj seriji Monty Python's Flying Circus.

Po automatskoj memorijskoj alokaciji, Python je sličan programskim jezicima kao što su Perl, Ruby, Smalltalk itd.

Python dopušta programerima korištenje nekoliko stilova programiranja.

Objektno orijentirano, strukturno i aspektno orijentirano programiranje stilovi su dopušteni korištenjem Pythona te ova fleksibilnost čini Python programski jezik sve popularnijim.

Python se najviše koristi na Linuxu, no postoje i inačice za druge operacijske sustave.

Pošto je Python interpreterski jezik, programi napisani u njemu vrše se malo sporije za usporedbu od kompajlerskih jezika, kao što su C, C++ i slični.

Međutim, unatoč toj brzinskoj manjkavosti, u industriji se Python poprilično koristi (ponajviše kao back end programski jezik).

Što se tiče brzine izvođenja programa, Java i Python su približno jednaki.

Python koristi uvlačenje kao metodu razlikovanja programskih blokova, tj. ne koristi vitičaste zagrade ili ključne riječi kao većina programskih jezika.

Povećanje uvlačenja znači da dolazi novi, ugniježđeni blok, dok smanjenje označava kraj trenutnog bloka.

NEKOLIKO PRIMJERA PYTHONA:

```
#komentar u Pythonu
```

```
#na ekran se ispiše "Hello World"
```

```
print ("Hello World")
```



```
#primjer liste (polja):
```

```
brojevi = [1, 8, 9, 3, 10, 44, 78, 33, 100]
```

```
#ispis prvog elementa u listi brojevi, u ovom slučaju "1"
```

```
print (brojevi[0])
```

```
#primjer ispitivanja uvjeta:
```

```
a = 5
```

```
b = 3
```

```
if a > b:
```

```
    print ("a je veće od b")
```

```
else:
```

```
    print ("b je veće od a")
```

```
#primjer iteriranja kroz listu i ispis njenih elemenata:
```

```
for broj in brojevi:
```

```
    print(broj)
```

```
#primjer funkcije koja ispisuje "Hello World"
```

```
def Hello():
```

```
    print ("Hello World")
```

PRIMJER KLASE:

```
class Hello():
```

```
    #konstruktor bilo koje klase se definira kao def __init__(self):
```

```
        def __init__(self):
```

```
            pass
```

```
    #definicija metode pozdrav()
```

```
    def pozdrav(self):
```

```
        print ("Hello World")
```



Tina Vučemilo 6.d



CALL OF DUTY

BLACK OPS III



Najnovija ratna igrica iz serije Call of Duty-a. Prozvana najboljom igricom „first - person shooter“ video igricom.

Dvanaesta igrica u seriji Call of Duty igrica. Trenutno vrlo popularna igrica koja u kratkom roku postigla veliki uspjeh u prodaji.

Black ops III prodan je znatno više nego Advanced Warfare i neki dijelovi prije njega. Može se igrati samostalno i sa drugim igračima On-line.

Datum prvog izdanja: 6.studenog 2015.

Izdavač: Activision

Platforme: PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows

Nominacija: Nagrada Satellite za najbolju akcijsku/avanturističku igru

Ova igrica nam se sviđa jer je zabavna, napeta i zahtijeva puno vještine.

Treba puno vremena da postanemo dobri igrači. Ima puno dobrih i lijepo uređenih mapa. Igrica je planski i timski napravljena. Igrica je ponajviše zabavna jer možemo igrati sa svojim prijateljima online i također možemo pričati s njima, možemo se i natjecati s njima ili biti u istom timu.

Za igru možemo se koristiti kontrolerom na PS3/PS4, XBOX one/XBOX 360 ili na PC-u pomoću tipkovnice i miša.



Izradili: Sandro Jakičić, Štefan Vrhovac i Petar Morić, 7.d



GTA 5

Kako se igra igrica?

Igrica se može igrati na PC-ovima ili na raznim konzolama (PS4, XBOX 360, XBOX ONE....).

Opis igrice:

Izašla je 17. rujna 2013.

Programeri su Rockstar north, Rockstar games.

Ovo je peta verzija GTA igrica.

Igrica se može igrati na 2 načina: singleplayer i multiplayer.

Multiplayer

Možemo igrati s drugim ljudima, trkati se na jako interesantnim stazama, kupovati brodove, aute, motore, bicikle, leteća vozila i, čak, avione. Često ljudi igraju misije s kojima zarađuju novac. I s tim misijama(heist) dobiješ više novaca pa čak možeš kupiti stanove i jahte.

Stan



Jahta



Dolazi jako puno updateova za nadograđivanje auta.



Singleplayer

U singleplayeru su 3 lika: Michael, Franklin, Trevor.



U singleplayeru rješavaš misije i spašavaš ljude.

Iako Rockstar stalno ubacuje neke misterije koje sve više ljudi istražuje.



Likovi

Trevor: ima najmanje novaca i stalno je pijan.

Michael: najbogatiji je iako trenutčno nema novaca.

Franklin: ima najskuplje aute, vilu i trenutčno najviše novaca.

Zašto mi se sviđa igrice?

Igrica ima veliku mapu i puno skrivenih poruka (misterija). Više mi se sviđaju online trke i misije.



Leon Špalj, 7.d



FIFA 16

Kako se igrice igra?

Igrice se može igrati na PC-ovima i raznim konzolama (PS4, XBOX 360, PS3, XBOX ONE...). Također, igrica ima dva načina za igru: singleplayer ili multiplayer.

Opis igrice

FIFA16 je nogometna igrica u kojoj možemo igrati protiv klubova iz cijeloga svijeta koje vodi računalo ili konzola na kojoj igrate, a ako igrate multiplayer možete igrati online s drugim igračima.

Također, možete igrati i protiv prijatelja kraj vas. U igrici FIFA 16 možete kompletirati svoj tim i kupovati igrače po svom izboru ako imati dovoljno novca za to.



Zašto mi se igrice sviđa?

Igrica mi se sviđa jer je zabavna i može se igrati u dvoje, troje itd. Isto tako jer je izazovna te zbog toga što je jako zanimljiva.

Luka Karlo Ljubas, 7.d





Agar.io je videoigra koju je osmislila tvrtka Miniclip. Cilj Agar.io je da raste ćelija gutanjem obje nasumično generirane kuglice, koje neznatno povećavaju masu ćelije, a manje stanice bez da ih progutaju veće stanice. On trenutno drži četiri načina igre: FFA (Free for all), timovi, eksperimentalni i stranka.

Cilj igre je da se dobije najveća stanica; Igrači ponovno kreću kada se sve njihove stanice proguta. Igrači mogu promijeniti svoj stanični izgled s unaprijed određenim riječima, frazama, simbolima ili skinovima.

Što stanica ima više mase, sporije će se kretati. Stanice postupno gube masu tijekom vremena. Virusi podjeljuju stanice veće od njih u mnogo dijelova i manja stanica može se sakriti ispod virusa za zaštitu od velikih stanica.



Virusi se obično nasumično generiraju, no igrači mogu napraviti nove viruse hranjenjem drugih virusa, tj izbacivanjem malih dijelova mase stanice u virus nekoliko puta (pomoću tipke W), a time stvara drugi virus.

Igrači mogu podijeliti svoju ćeliju na dva dijela, a jedna od dvije ravnomjerno podijeljenih stanica će biti bačena u smjeru kompjuterskog miša.

Split stanice s vremenom se mogu spojiti u jednu stanicu. Osim hranjenja virusa, igrači mogu izbaciti mali dio njihove mase za hranjenje druge stanice, ta se radnja obično priznaje kao namjeru da se s tim drugim igračem igra u timu. Igrač također može izbaciti masu da prevari neprijatelja da mu dođe bliže .

Nakon što je druga stanica dovoljno blizu, igrač može podijeliti svoju stanicu na dva dijela i pojesti drugu stanicu.



Agar.io nije jedina Agar igrice koju je smislio Miniclip ,također postoje i Agar Hrvatska , AgarZ , Agar Balkan , Agar Srbija , Agar Bosna i Hercegovina , Agar.Pro , Agar.oi , Agar.ioHUB , Agarabi ... Agar.io možete igrati na Androidu, iOS-u, Microsoft Windows-u, Linux-u, Mac OS-u.

Jedini nedostatak Agar.io igrice je taj što često šteka.

Sebastian Živković 6.d

ZNANJE & ZABAVA

Poigraj se razmještajem slova pa ćeš dobiti informatičke termine:

rMoemija =

ritonMo =

vicnaopkiT =

ARM =

rvTid kisd =

išM =

tinačaM olčap =

BUS =

tpOčiik đreuj =

čuvZnici =

Paulo Sušanj, 7.a

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | T | G | M | A | I | L | K |
| V | A | C | M | S | O | L | O |
| I | B | T | M | G | P | O | J |
| R | L | U | O | T | O | Z | R |
| U | I | I | S | T | U | I | M |
| S | C | F | O | R | E | N | A |
| I | A | Ž | E | R | M | K | P |
| C | R | T | E | Ž | A | A | A |

1. Datoteka
2. Mreža
3. Mapa
4. Crtež
5. Tablica
6. Logo
7. Lozinka
8. Virusi
9. CMS
10. Gmail

Preostala riječ:

Izradile: Kristina Krga, Nikol Balog, Iva Jauk i Maritea Maras

| | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | |

1. Hardver za pohranu podatka.
2. Status ljudi koji djeluju preko interneta, telefona, mobitela.
3. Hardver u kojeg ide struja u kućište?
4. Globalna mreža računala.
5. Hardver za pohranu svih podataka na računalu?
6. Tvrtka koja ti daje podatke za pristup internetu.
7. Hardver za pohranu podatka tijekom rada računala?

Marin Malinić, 7.a



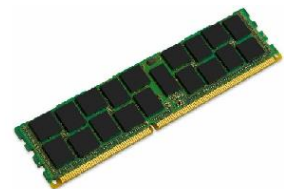
''

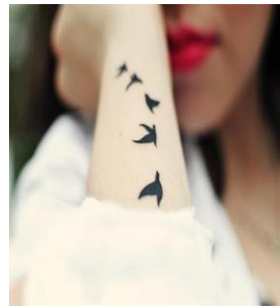


RAD



''''





Rješenje: P _____



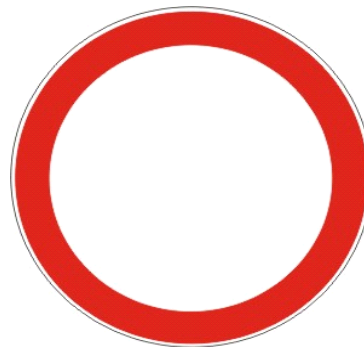
Rješenje: _____



Rješenje: _ _ _ _ _



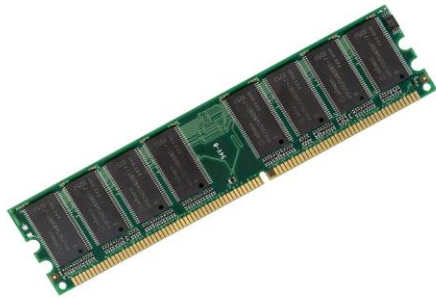
Rješenje: _ _ _ _ _



Rješenje: _____



Rješenje: _____



PRIJATELJI - BY UCITELJICA



Rješenje: _____

Eltona Imeraj i Neli Jerković, 7.a

| | | | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. |
| P | M | U | P | M | L | H | ⁸ O |
| ¹ R | A | S | O | R | O | T | Z |
| O | T | M | S | E | Z | M | N |
| C | I | J | L | Ž | I | ⁷ L | A |
| E | Č | E | ⁴ U | N | N | | K |
| S | N | R | Ž | A | K | | A |
| O | ² A | I | I | S | ⁶ A | | |
| R | P | V | T | T | | | |
| | L | A | E | R | | | |
| | O | ³ Č | LJ | A | | | |
| | Č | | | ⁵ N | | | |
| | A | | | I | | | |
| | | | | C | | | |
| | | | | A | | | |

| STUPAC | OPIS | | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|--|--|
| 1. | Što je mozak računala? | | | | | | |
| 2. | Što je srce računala? | | | | | | |
| 3. | Uređaj koji određuje kojim će se putem paket kretati mrežom. | | | | | | |
| 4. | Omogućuje korisnicima uporabu usluga podataka i uređaja. | | | | | | |
| 5. | Dokument pisan HTML jezikom. | | | | | | |
| 6. | Skup znakova koji služe za pristup raznim uslugama na internetu. | | | | | | |
| 7. | Jezik za oblikovanje prikaza mrežnih dokumenata. | | | | | | |
| 8. | Element od kojeg se sastoje svi HTML dokumenti. | | | | | | |

Odgovor:

Ena Kuduzović i Nikolina Bogunović, 7.d

Poveznice na video i glazbene uratke naših šestaša (klik na poveznice u On-line izdanju lista):

1. Marko Antunović

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZsrVYZypwblIKxkGb9fvWCR2AjDJUwLWxy>

2. Eni Bačelić

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZnrVYZOm7VrqhFK64P9AVCD0xQVmw5KI3k>

3. Matea Bliznac

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZmcVYZL6r9Mj7vgPziOf0cF2hDwRFam8u7>

4. Marko Botica

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZPrVYZH8LP6lrEF9jd3NwDKsDxcfuliLVV>

5. Antonio Golubović

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZdrVYZ9yOGCISzJmRh7nDWGNR4B1xe5ry>

6. Lovro Grgurić

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZqrVYZ89x1tkrx1vyMe0EqJ8aTgftUah7k>

7. Iva Jakšić

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZlrVYZXSNsSnzG424JTUE6Kze1uzkCUCdk>

8. Antonio Malenjak

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZErVYZE2ik2NvYUB0CFx6hwu1QW8RHezHV>

9. Karla Mišković

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZirVYZOyn0knVqx34I5NKXS1PA3hQzhf3k>

10. Katja Periša

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZ6rVYZCOGAekoDugHjTclLKWR0OB2Yscmk>

11. Lucija Prpić

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZXcVYZyRgjUdmV5lulvixQJ2AMSEfppzNdy>

12. Tea Saršon

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZFcVYZBgmPbqPCcM8AHjTRQUjalba1sRvk>

13. Eni Šebelja

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZucVYZb9yVQrFINTuI3s9xHpTooyEewqfk>

14. Ivan Ušljebrka

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZlrVYZG3RFaoVnktkvofAuX01bLJcXTOy>

15. Corina Žagar

<https://my.pcloud.com/publink/show?code=XZ0cVYZqzoDwJyHkKFCzdhrITXFLmHKmT0k>

Provale učenika...

Radi se ponavljanje Interneta i došlo se do Youtuba

P: A gdje se nalazi Youtube?

U: Kod mame doma

Matej, 6.e

Profesore, meni je zabagalo (za'bug'alo)

Lana, 5.c

P: U što se ukopčaju zvučnici a nalazi se u kućištu?

U: U tvrdi disk

Gabriela 6.c

P: Imaš npr. dokument ispit.docx - sa čime ćeš otvoriti taj dokument?

U: Sa svojim podacima

Roko 6.d

P: Imaš npr. dokument ispit.docx - sa čime ćeš otvoriti taj dokument?

U: Sa prečacem

Carlo 6.d

P:Što je datoteka a što mapa?

U: Mapa je ikona....

Elvis 6.c

P: Gdje se nalazi mapa?

U: U kompjuteru

P: Koja re razlika između datoteke i mape?

U: U mapu spremamo stvari a datoteka je mapa

P: Nabroji mi dio strojne mrežne opreme?

U: Struja

Antonio K. 6.c

P: Što je RAM?

U: Radna površina.

Jan, 7.a

P: Koje su vrste datoteka?

U: Značajna, ovaj znakovita datoteka

Tihana 6.e

P: Što je to datoteka?

U: U nju spremamo mape

Mateo 6.a

P: Za tekstualni tip datoteke je nastavak naziva...

U: WWW

Elvis 6.c

P: Što je to digitalizacija?

U: Pretvaranje iz oktalnog u digitalni..... NE Iz digitalnog u oktalni

P: Gdje se nalazi mrežna kartica?

U: Na disku...

Roko Be. 6.d

P: Bežična pristupna točka ili...

U: Wireless Asses...

Marta 6.b



P: koja je najveća mreža „mreža svih mreža“?

U: WiFi... ne ... paukova mreža..

Dorian 6.e

P: Za što služi preklopnik (tj. Switch)?

U: za optičko prepoznavanje znakova

Tea 6.a

P: Bilo koji komunikacijski protokol?

U: Gmail

Marko 6.e

P: Gdje se nalazi mrežna kartica?

U: U monitoru... ne – tvrdom disku!

Nikolina H. 6.a

P: Reci jedan komunikacijski protokol?

U: SMS

Ema, 6.d

P: Mrežna programska oprema?

U: Tipkovnica...

Marin 6.b

P: Tri vrste datoteka?

U: Pomirbena, ovaj izrična...

Mateo 6.c

P: Svako računalo koje se spoji na Internet dobije?

U: WiFi

Patrik 6.b

P: Tri vrste datoteka?

U: Glazbena...

Lucija 6.c



P: Što je to programski jezik?

U: To su narodi se dogovorili i ovaj...

Matteo 5.c

P: Dvije opreme kod mreža:

U: Hardver ili operacijska...

Mateo 6.c

P: Što je to naredba?

U: Najmanji skup naredbi...

Lenka 5.c

P: Što je to WAN?

U: Wild area network

Antonio M. 6.c

P: Drugo ime za usmjerivač je?

U: Rotator (*inače je Router*)

Ivona H. 6.a

P: Što je to programiranje

U: Kad nešto programiramo

Luka L. 5.d

P: Što je to datoteka?

U: Skup svih ikona...

P: jedan od protokola...

U: Virus??

Ella, 7.b

Antonio G. 6.c

P: Imate slike u svojim mapama...

P: Na što se spajaju svi vanjski dijelovi računala? (pritom u ruci drži VGA kabel)

U: Ja nemam jer imam novi monitor...

U: Magnet

Sven 6.d

Luka Š. 5.c

U: Profesore jeste li dobili moj mail?

U: Josip ne može pričati jer je bio bolestan. Imao je gripu.

P. Jesam

P: Kada si ozdravio?

U: Pitam jer nisam dobila obavijest...

U2: Danas u podne.

Manuela 6.c



Josip, 8.c

P: Što je krivo napisano u tekstu: „upute za korisnike interneta ..“

P: Što mislite gdje se spremaju sve vaše datoteke koje se nalaze u vašoj mapi (pri tome drži tvrdi disk u ruci)

U: Ono „a“

U: U mapu

Patrik 6.b

Mateo 5.b

U1: Profesorice, kako se zove uređaj koji šalje podatke od pošiljatelja do primatelja?

P: Kupila si CD i nešto si na njega... prva riječ je S....

U2: Poslodavac!

U: Skenirala

Tjaša i Ella, 7.b

Elena 5.b

P: Što znači hostati na server?

P: Što je datoteka?

U: One u avionu, hostese!

U: To je mapa

Dora, 7.b

Borna 5.c

P: Što znači komercijalne svrhe?

P: Što je to mapa?

U: To je ono kada smo bolesni.

U: To je karta

Ella, 7.b

Patrik 5.b

P: Što je mrežna stranica?

P: Reci mi neki unutrašnji dio računala?

U: stranica na koju ljudi idu.

U: MP3 (Kristian 5.c)

P: Što svi programi koje stavimo u računalo zahtijevaju?

U: Dokument (Roko, 5.d)

U: Početnu stranicu (Tiara, 5.d)

U: Mapu

(Lana, 5.d)

P: Što se nalazi na radnoj površini?

U: Prečaci.... I.... pretprečaci (Luka B. 5.c)

P: Radna površina se sastoji od?

U: Diska (Nikola 5.a)

P: Koji je verzija Windowsa između 8. i 10.

U: 11 (Nataša, 5.b)

U: Profesore gdje je smeće?

P: Kako to misliš?

U: Ne ono u kompjuteru... ono 3.d original
Luka Š. 5.b

P: Koje su tri kartice unutar kućišta?

U: Sim...
(Tia, 5.c)

P: Čime upravlja operacijski sustav?

U: Monitorom
(Luka Š., 5.c)

P: Još neka ulazna jedinica?

U: Software (Dario, 5.a)

P: Jednu od verzija Windowsa?

U: 1 puta 8 (Nicola, 5.a)

P: Što je to datoteka?

U: To je mapa koja... (Ana, 5.a)

P: Ulazni dijelovi:

U: Dodir na osjetila (Karlo, 5.b)

P: Reci još koju unutrašnju jedinicu...

U: Laser...

P: Što je to datoteka?

U: Datoteka je dio kompjutera....

(Dario B, 5.a)

P: Reci mi još neki dio računala („neki ga znaju zvati srce računala“)

U: Kompresor (Roko V. 5.a)

P: Koje su dvije vrste operativnih sustava?

U: Zvučnici... (Luka M., 5.a)

P: Na SoundCloud-u možemo pronaći audio zapise.

U: Ne, ne, profesorice, ima i pjesama!

(Mia, 8.c)

